vtech®

V.SMILE®

APPRENDRE EN S'AMUSANT

NICKELODEON

DORA L'EXPLORATRICE™

LES AVENTURES DE DORA APPRENTIE MÉCANO

MANUEL D'UTILISATION

© 2009 Viacom International.
Tous droits réservés.

Chers parents,

*Chez **VTech®**, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Chaque année, des enfants de plus en plus jeunes s'intéressent aux jeux vidéo. Toutefois, nous comprenons vos craintes sur le contenu de ces jeux, souvent inadapté à l'âge de vos enfants. L'équipe Recherche et Développement **VTech®** a donc spécialement conçu **V.Smile®**, une gamme de consoles de jeu éducatives pour les enfants de 3 à 8 ans : **V.Smile®**, **V.Smile Motion®**, **V.Smile Pocket®** et **Cyber Pocket™**.*

*Le concept **V.Smile®** représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Enfin des consoles de jeu dédiées aux petits, qui allient un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos, intuitifs, faciles à jouer et accessibles aux plus jeunes.*

*Toute une série de jeux et d'accessoires (Studio de dessin, Clavier TIP TAP, Tapis multisport, micro) aussi amusants que variés permet l'acquisition de connaissances fondamentales et accompagne les enfants dans leurs apprentissages. Chaque cartouche de jeu propose une **Aventure éducative**, dans laquelle votre enfant joue à son rythme au sein d'une histoire passionnante, et des **Ateliers découvertes**, qui lui permettent d'exercer des compétences précises. Et avec le mode 2 joueurs, l'apprentissage devient plus convivial et le jeu encore plus amusant !*

***VTech®** propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour les consoles **V.Smile®** dans lesquels les enfants pourront rencontrer de nouveaux personnages ou accompagner leurs héros préférés au cœur de l'action ! Le contenu de chaque jeu, élaboré en adéquation avec les programmes scolaires français et en collaboration avec des spécialistes du développement de l'enfant, est adapté à une tranche d'âge particulière.*

*Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative et espérons que **V.Smile®** vous donnera entière satisfaction.*

L'équipe VTech

*Pour découvrir tous les jeux **V.Smile®** et voir leur démo en avant-première, rendez-vous sur notre site Internet **www.vsmile.fr***

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le jeu éducatif **Nickelodeon Dora l'Exploratrice – *Les aventures de Dora, Apprentie Mécano*** de **VTech**®. Félicitations !

L'ami de Dora, Tico l'Écureuil, vient d'inventer une nouvelle machine fantastique : la voiture-bateau volante ! Mais alors que Dora et Babouche s'apprêtent à monter à bord, un problème surgit et la machine se casse en mille morceaux, dispersant ses hélices, ses pneus, son moteur et son volant dans quatre endroits très éloignés les uns des autres !

Dora et Babouche promettent à Tico de retrouver les pièces manquantes afin de lui permettre de reconstruire son invention. Mais Chipeur le Renard, ayant entendu les amis parler, s'est juré d'arriver le premier pour pouvoir chiper les pièces manquantes avant eux. Veux-tu aider Dora et Babouche à récupérer les pièces manquantes avant Chipeur, pour que Tico puisse réparer sa voiture-bateau volante ? *Fantastic!*

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Nickelodeon Dora l'Exploratrice** – ***Les aventures de Dora, Apprentie Mécano*** de **VTech**®
2. Le manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie de 1 an

Attention : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

1. POUR COMMENCER À JOUER…

- Connecter la console à la télévision.
- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **Nickelodeon Dora l'Exploratrice – *Les aventures de Dora, Apprentie Mécano*** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton **Marche** de la console pour commencer à jouer.

Choisir un mode de jeu

Utilise le joystick pour choisir un mode de jeu. Appuie sur **OK** pour valider ton choix.

Aventure éducative : dans ce mode de jeu, tu peux explorer 4 mondes fantastiques avec Dora et Babouche.

Ateliers découvertes : apprends en t'amusant grâce aux 3 ateliers de jeux qui te permettront chacun d'acquérir ou de revoir une compétence particulière !

Options : tu peux activer ou désactiver la musique de fond en déplaçant le joystick vers la gauche ou vers la droite. Appuie sur **OK** pour confirmer.

V.Link : lorsqu'une **V.Link**™ (vendue séparément) est connectée à la console, sélectionne cette icône pour transférer tes scores sur cet accessoire.

1.1. AVENTURE ÉDUCATIVE

Dans ce mode, pars à l'aventure avec Dora et Babouche et aide-les à réparer la voiture-bateau volante de Tico !

Choisis **Nouvelle partie** pour commencer une nouvelle partie ou **Continuer la partie** pour reprendre l'aventure là où tu l'avais quittée la dernière fois que tu as joué.

Si c'est ta première partie ou si tu as sélectionné **Nouvelle partie**, il te faudra choisir tes paramètres de jeu (par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur). Si tu as sélectionné **Continuer la partie**, les paramètres seront les mêmes que ceux de la partie commencée.

Remarques :

- L'option **Continuer la partie** n'est pas disponible la première fois que tu joues.
- Afin que la console mémorise les paramètres du jeu, n'enlève pas les piles (ou ne débranche pas l'adaptateur si la console fonctionne sur adaptateur) et laisse la cartouche de jeu insérée lorsque tu l'éteins. Lorsque tu allumeras de nouveau la console, tu pourras continuer la partie que tu avais commencée. Si tu sélectionnes **Nouvelle partie**, tu peux à nouveau choisir le niveau de difficulté.

Niveau de difficulté

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Déplace le joystick pour sélectionner le niveau de difficulté que tu souhaites. Par défaut, le jeu se met en niveau facile.

- **Niveau facile** : le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 3-4 ans.
- **Niveau difficile** : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 5-6 ans.

Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Dans l'**Aventure éducative**, les 2 joueurs jouent l'un après l'autre, de manière coopérative.

1.2. ATELIERS DÉCOUVERTES

Ce mode de jeu contient 3 activités qui te permettent chacune d'acquérir ou de revoir une compétence particulière.

Utilise le joystick pour sélectionner un jeu et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.

Si tu veux changer les paramètres de jeu, déplace le joystick vers le bas pour sélectionner les options de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs) et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur. Une fois ces paramètres définis, sélectionne le jeu de ton choix et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.

Niveau de difficulté

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Déplace le joystick pour sélectionner le niveau de difficulté que tu souhaites. Par défaut, le jeu se met en niveau facile.

- **Niveau facile** : le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 3-4 ans.
- **Niveau difficile** : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 5-6 ans.

Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément).

Remarque : le mode 2 joueurs n'est pas disponible avec les consoles portables **V.Smile Pocket**® et **Cyber Pocket**™.

1.3. OPTIONS

Musique Activée / **Désactivée** : sur l'écran des options, tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond. Par défaut, la musique de fond est activée. Pour la désactiver, choisis l'option **Désactivée** à l'aide de la manette, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.

1.4. V.LINK

Lorsque tu branches une **V.Link**™ (vendue séparément) à la console, une icône **V.Link** apparaît dans le menu principal. Sélectionne cette icône pour transférer tes scores sur cet accessoire. Tu peux ensuite connecter la **V.Link**™ à un ordinateur pour te rendre sur le site Internet www.fr.vsmilelink.com afin de comparer tes scores et débloquer des minijeux bonus en ligne grâce aux pièces d'or que tu as gagnées.

Comment gagner des pièces d'or :

Première pièce d'or	Termine un jeu de l'Aventure éducative.
Deuxième pièce d'or	Termine deux jeux de l'Aventure éducative.
Troisième pièce d'or	Termine trois jeux de l'Aventure éducative.
Quatrième pièce d'or	Termine les quatre jeux de l'Aventure éducative.

Note : la connexion **V.Link** n'est disponible que sur les consoles **V.Smile Motion**® et **Cyber Pocket**™.

2. FONCTIONNALITÉS

Bouton AIDE

Appuie sur le bouton **AIDE**, situé sur la manette, pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie.

Bouton QUITTER

Appuie sur le bouton **QUITTER** de la manette pour interrompre la partie. Un message apparaît alors à l'écran et te demande de confirmer ton choix. Choisis pour quitter la partie, ou pour continuer à jouer. Confirme ton choix en appuyant sur le bouton **OK**. Le bouton **QUITTER** te permet également de revenir à l'écran précédent ou de faire une pause en cours de partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter et sélectionne lorsque tu veux reprendre la partie).

Bouton ABC

Le bouton **ABC**, situé sur la manette, te permet d'accéder directement aux **Ateliers découvertes**. Si tu appuies sur ce bouton en cours de partie, tu devras confirmer ton choix en appuyant sur **OK**. Si tu veux vraiment quitter la partie et accéder au menu des **Ateliers découvertes**, choisis ✔. Pour continuer la partie, choisis ✖.

Mode de contrôle

Avec la V.Mouv', tu peux choisir de jouer en mode Mouv' ou en mode Joystick :

- **Mode Mouv**' : tu contrôles les personnages en bougeant toute la manette.
- **Mode Joystick** : tu contrôles les personnages en bougeant uniquement le joystick.

Utilise le joystick pour faire ton choix et appuie sur **OK** pour valider.

Note : le mode Mouv' n'est disponible qu'avec la console **V.Smile Motion**®.

3. ACTIVITÉS

Contenu éducatif

Aventure éducative

La forêt des couleurs	Couleurs, suites logiques, nombres (1-10), anglais
La rivière des nombres	nombres, suites numériques, formes, anglais
Mes amis de la ferme	Cris d'animaux, repérage dans l'espace, anglais
Les vieilles pyramides	Logique

Ateliers découvertes

La mare aux canards	Savoir compter
La lettre manquante	Lettres, orthographe
Les bébés animaux	Identification des animaux, reconstitution de paires

3.1. AVENTURE ÉDUCATIVE

Commandes générales

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Se déplacer vers la droite	Incliner la V.Mouv' vers la droite	Déplacer le joystick vers la droite
Se déplacer vers la gauche	Incliner la V.Mouv' vers la gauche	Déplacer le joystick vers la gauche
Se déplacer vers le haut / Grimper	Incliner la V.Mouv' vers l'avant	Déplacer le joystick vers le haut
Se déplacer vers le bas / Descendre	Incliner la V.Mouv' vers l'arrière	Déplacer le joystick vers le bas
Sauter	Lever la V.Mouv' ou appuyer sur **OK**	Appuyer sur **OK**
Valider un choix	Agiter la V.Mouv'	Appuyer sur **OK**

DESCRIPTION DES ACTIVITÉS

• Jeu 1 : La forêt des couleurs

Le volant de la voiture-bateau volante de Tico a atterri dans la forêt des couleurs. Aide Dora et Babouche à le retrouver avant Chipeur le Renard !

Objectif pédagogique : découvrir les couleurs, les nombres de 1 à 10 et des mots en anglais.

- Le pont cassé

Le pont est cassé ! Aide Dora et Babouche à choisir la planche de la bonne couleur pour réparer le pont. Déplace le joystick pour sélectionner une planche et appuie sur **OK** pour valider ton choix.

Une fois la planche choisie, fais-la tourner de manière qu'elle puisse être posée sur le pont. Agite la V.Mouv' ou appuie sur **OK** pour poser la planche.

Niveau facile : trouve la planche de la même couleur que les autres.

Niveau difficile : trouve la couleur manquante dans une suite de couleurs.

- Par quel pont passer ?

Aide Dora et Babouche à choisir le pont de la bonne couleur.

Niveau facile : découvre le nom des couleurs en français et en anglais.

Niveau difficile : découvre le nom des couleurs en anglais.

- Les bûches manquantes

Il manque des bûches au petit pont de bois. Peux-tu aider Dora et Babouche à le réparer ?

Compte le nombre de bûches qu'il manque sur le pont et utilise le joystick pour sélectionner le chiffre correspondant parmi les 4 chiffres proposés. Une fois que tu as trouvé le bon nombre de bûches, agite la V.Mouv' ou appuie sur **OK** pour les replacer une par une sur le pont.

Niveau facile : apprends les chiffres en français et en anglais.

Niveau difficile : apprends les chiffres en anglais.

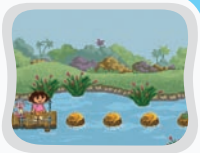
- Le portail fermé

Un portail est fermé par plusieurs cadenas. Trouve les clés qui ont la même forme que la serrure des cadenas pour pouvoir les ouvrir. Une fois que tu as trouvé une clé qui entre dans une serrure, fais-la tourner pour ouvrir le cadenas.

Niveau facile : il y a 2 serrures et 4 clés possibles.

Niveau difficile : il y a 4 serrures et 6 clés possibles.

- Le lac aux crocodiles



Suis ton amie la grenouille qui te montre le chemin à travers le lac. Attention ! Des crocodiles se cachent sous certaines pierres ! Saute sur les pierres de la bonne couleur pour traverser le lac en toute sécurité.

★ **Niveau facile** : découvre les couleurs en français et en anglais.

★★ **Niveau difficile** : découvre les couleurs en anglais.

- En équilibre sur la poutre

Pour traverser la rivière, Dora et Babouche doivent marcher sur une poutre de bois. Aide-les à avancer en gardant l'équilibre.

- Saute-tortues

Aide Dora et Babouche à traverser le lac en sautant sur les bûches et sur le dos des tortues. Le volant de Tico se trouve de l'autre côté du lac !

Commandes spécifiques à « La forêt des couleurs »

Action	Mode Mouv'	Mode joystick
Faire tourner une planche	Incliner la V.Mouv' à droite ou à gauche	Appuyer sur le bouton rouge ou sur le bouton vert
Faire tourner une clé dans une serrure	Incliner la V.Mouv' à droite ou à gauche	Appuyer sur le bouton rouge ou sur le bouton vert
Aider Dora à garder l'équilibre sur la poutre	Incliner la V.Mouv' à droite ou à gauche	Déplacer le joystick vers la droite ou vers la gauche

• Jeu 2 : La rivière des nombres

Les quatre pneus de la voiture-bateau volante ont coulé au fond de la rivière des nombres ! Dora et Babouche ont besoin d'un bateau pour descendre la rivière et repêcher les pneus de Tico.

Objectif pédagogique : découvrir les nombres, les suites numériques, les formes et des mots en anglais.

- Réparons le bateau !

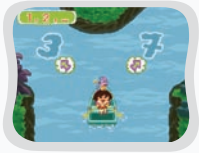
Dora et Babouche ont trouvé un bateau, mais il lui manque des morceaux. Pour réparer le bateau, trouve les pièces de la même forme que celles qui manquent dans la coque du bateau. Utilise le joystick pour déplacer la flèche sur les différentes formes proposées et appuie sur **OK** pour valider ton choix.

Puis, aide Dora à donner des coups de marteau pour fixer la pièce sur le bateau.

★ **Niveau facile** : apprends le nom des formes en français et en anglais.

★★ **Niveau difficile** : apprends le nom des formes en anglais.

- La rivière des découvertes



Pour retrouver les quatre pneus de la voiture-bateau volante de Tico, aide Dora et Babouche à suivre les nombres de la rivière dans le bon ordre. Fais bien attention aux bûches, aux tourbillons et aux crocodiles qui se trouvent sur ton chemin ! N'oublie pas non plus Chipeur le Renard qui cherche à trouver les pièces manquantes avant Dora et Babouche !

★ **Niveau facile** : apprends les nombres en français et en anglais.

★★ **Niveau difficile** : apprends les nombres en anglais.

- Repêchons les pneus !

Les quatre pneus de la voiture-bateau volante de Tico se trouvent au fond de la rivière. Aide Dora et Babouche à les repêcher. Fais bien attention à ne pas pêcher un autre objet par erreur ! Ne perds pas de temps car Chipeur est sous l'eau et il essaie de chiper les pneus avant toi !

Commandes spécifiques à « La rivière des nombres »

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Donner des coups de marteau	Agiter la V.Mouv' plusieurs fois	Appuyer sur **OK** plusieurs fois
Se sortir d'un tourbillon	Incliner la V.Mouv' vers la droite et vers la gauche	Déplacer le joystick vers la droite et vers la gauche
Déplacer le bateau pour repêcher les pneus	Incliner la V.Mouv' vers la droite ou vers la gauche	Déplacer le joystick vers la droite ou vers la gauche
Diriger la ligne de la canne à pêche	Incliner la V.Mouv' vers l'avant ou vers l'arrière	Déplacer le joystick vers le haut ou vers le bas
Pêcher un pneu	Agiter la V.Mouv'	Appuyer sur **OK**

• Jeu 3 : Mes amis de la ferme

Les hélices de Tico se sont envolées et ont atterri à plusieurs endroits de la ferme. Aide Dora et Babouche à suivre les indices laissés par les animaux pour retrouver les quatre hélices.

Sur leur chemin, Dora et Babouche devront traverser des zones boueuses en marchant sur des poutres. Aide Dora à garder l'équilibre alors qu'elle avance sur la poutre.

Objectif pédagogique : découvrir le cri des animaux, savoir se repérer dans l'espace et apprendre des mots en anglais.

- Premier indice : le cri des animaux

Dora et Babouche arrivent à l'intersection de plusieurs chemins, et ils entendent le cri d'un animal. À chaque chemin correspond l'image d'un animal. Peux-tu trouver quel animal pousse le cri que tu as entendu ? Choisis le chemin qui contient l'image du bon animal.

- Deuxième indice : les empreintes

Dora et Babouche aperçoivent des empreintes de pas sur différents sentiers de la ferme. Choisis le chemin qui contient les empreintes de l'animal qu'ils cherchent.

- Troisième indice : les objets appartenant aux animaux

Dora et Babouche aperçoivent des objets appartenant aux animaux sur les différents chemins. Aide-les à choisir l'objet qui correspond à l'animal qu'ils recherchent.

- Quatrième indice : les panneaux indicateurs

Dora et Babouche arrivent devant des panneaux sur lesquels des animaux sont dessinés. Choisis le chemin dont le panneau indique l'animal qu'ils recherchent.

★ **Niveau facile** : découvre le nom des animaux en français et en anglais.

★★ **Niveau difficile** : découvre le nom des animaux en anglais.

Commandes spécifiques à « Mes amis de la ferme »

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Aider Dora à garder l'équilibre sur la poutre	Incliner la V.Mouv' vers la droite ou vers la gauche	Déplacer le joystick vers la droite ou vers la gauche
Faire pivoter un panneau	Incliner la V.Mouv' vers la droite ou vers la gauche	Appuyer sur le bouton rouge ou sur le bouton vert

• Jeu 4 : Les vieilles pyramides

Le moteur de Tico a atterri en haut d'une mystérieuse pyramide truffée de casse-tête à résoudre. Aide Dora et Babouche à résoudre ces énigmes pour parvenir en haut de la pyramide et retrouver le moteur de Tico !

Objectif pédagogique : exercer sa logique.

- Le casse-tête des formes

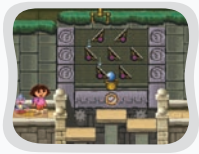
Dora et Babouche arrivent devant une grille de 9 cases présentant des suites de formes. Il y a une forme manquante sur l'une des suites. Sélectionne la bonne forme parmi les formes proposées en bas de l'écran, et appuie sur **OK** pour valider ton choix.

Puis, tu devras mettre à plat les 3 dalles qui composent le pont pour permettre à Dora et Babouche de continuer.

★ **Niveau facile** : il y a 3 possibilités de réponses.

★★ **Niveau difficile** : il y a 4 possibilités de réponses.

- Le lâcher de boule



Aide Dora et Babouche à faire tomber la boule dans le panier. Utilise le joystick pour sélectionner une rangée de plates-formes. Incline les plates-formes dans la bonne direction de manière que la boule puisse tomber dans le panier. Agite la V.Mouv' ou appuie sur **OK** pour faire tomber la boule.

Si la boule tombe dans le panier, les dalles s'aligneront pour former un pont, et Dora et Babouche pourront continuer leur chemin.

★ **Niveau facile** : il y a 2 rangées de plates-formes.

★★ **Niveau difficile** : il y a 3 rangées de plates-formes.

- Les plateaux

Aide Dora et Babouche à équilibrer les plateaux.

Il manque un certain nombre de barres aux plateaux. Sélectionne l'ensemble de barres qui permettra de compléter les plateaux et de les équilibrer. Appuie sur **OK** pour valider ton choix.

Une fois les plateaux équilibrés, le chariot sur lequel se trouvent Dora et Babouche pourra rouler dessus et continuer son chemin.

★ **Niveau facile** : il ne manque des barres que sur un plateau.

★★ **Niveau difficile** : il manque des barres sur les deux plateaux.

Commandes spécifiques à « Les vieilles pyramides »

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Faire tourner une dalle	Incliner la V.Mouv' vers la droite ou vers la gauche	Appuyer sur le bouton rouge ou sur le bouton vert
Incliner les plates-formes	Incliner la V.Mouv' vers la droite ou vers la gauche	Appuyer sur le bouton rouge ou sur le bouton vert
Sélectionner un ensemble de barres	Incliner la V.Mouv' vers la droite ou vers la gauche	Appuyer sur le bouton rouge ou sur le bouton vert

3.2. ATELIERS DÉCOUVERTES

DESCRIPTION DES ACTIVITÉS

Apprends en t'amusant grâce à ces trois jeux qui te permettront chacun d'acquérir ou de revoir une compétence particulière !

• Jeu 1 : La mare aux canards

Les canards ont faim ! Plusieurs canards apparaissent dans une mare. Compte combien de canards réclament à manger (les canards qui ont la tête sous l'eau n'ont pas envie de manger). Puis, déplace le joystick vers le haut ou vers le bas pour sélectionner le nombre de morceaux de pain qui correspond au nombre de canards qui ont faim. Agite ensuite la V.Mouv' (en mode Mouv') ou appuie sur **OK** (en mode Joystick) pour nourrir les canards.

Objectif pédagogique : apprendre à compter.

- **Niveau facile** : il y a entre 1 et 10 canards. Les nombres sont prononcés en français et en anglais.
- **Niveau difficile** : il y a entre 1 et 20 canards. Les nombres sont prononcés en anglais.

• Jeu 2 : La lettre manquante

Dora et Babouche doivent sortir de la pyramide. Aide-les à déverrouiller la porte en reconstituant les lettres manquantes des mots affichés.

Les 4 parties d'une lettre apparaissent en haut à gauche de l'écran. Utilise le joystick pour en sélectionner une, puis mets-la dans le bon sens en inclinant la V.Mouv' vers la droite ou vers la gauche (en mode Mouv') ou en appuyant sur le bouton rouge ou sur le bouton vert (en mode Joystick).

Objectif pédagogique : apprendre les lettres.

- **Niveau facile** : l'une des parties de lettre est déjà dans le bon sens.
- **Niveau difficile** : les parties de lettre sont toutes dans le désordre.

• Jeu 3 : Les bébés animaux

Les mamans animaux cherchent leur petit. Écoute le cri émis par les mamans animaux et utilise le joystick pour retrouver leur petit caché derrière les meules de foin. Quand tu as trouvé le bon petit, agite la V.Mouv' (en mode Mouv') ou appuie sur **OK** (en mode Joystick) pour confirmer ton choix. Tu peux déplacer les meules de foin qui cachent les bébés animaux en inclinant la V.Mouv' vers la droite ou vers la gauche (en mode Mouv') ou en appuyant sur le bouton rouge ou sur le bouton vert (en mode Joystick).

Objectif pédagogique : identification des animaux.

★ **Niveau facile** : il y a 6 bébés animaux.

★★ **Niveau difficile** : il y a 8 bébés animaux.

4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ou de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Retirer les piles lorsque la console n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la console et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

5. EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu.

Si la console ne s'allume pas lorsque vous appuyez sur **Marche** ou **Redémarrer**, débranchez l'adaptateur de la console ou retirez les piles. Retirez la cartouche de jeu et soulevez la partie protectrice en bas de la cartouche afin de nettoyer l'intérieur à l'aide d'un chiffon doux et sec. Puis rebranchez l'adaptateur ou remettez les piles et appuyez sur **Marche**. Si le problème persiste, consultez le manuel d'utilisation de la console.

6. SERVICE CONSOMMATEURS

Pour toute question sur nos jeux, leur fonctionnement, leurs accessoires ou pour obtenir des informations complémentaires au sujet de la garantie, contactez notre service consommateurs :

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTech
VTECH Electronics Europe SAS
2/6, rue du Château d'Eau - BP 55
78362 Montesson Cedex
FRANCE
Email : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,118 € / min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vsmile.fr à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

© 2009 VTech®
Imprimé en Chine
91-002306-162-000 (法)